



**МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ДВОРЕЦ ДЕТСКОГО И ЮНОШЕСКОГО ТВОРЧЕСТВА
ГОРОДСКОГО ОКРУГА АНАДЫРЬ»
(МАУ ДО «ДДТ городского округа Анадырь»)**

Принята на заседании
педагогического совета
Протокол № 1
от «01» сентября 2022 года

Утверждаю
и.о. директора МАУ ДО «ДДТ
городского округа Анадырь»
_____ С.В. Ульянова
Приказ № 161-о от «02» сентября 2022 г

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

Мир информатики

Направленность: техническая

Уровень программы: ознакомительный

Возраст обучающихся: 8-11 лет

Срок реализации: 3 года

Автор составитель:
Конотопчик Александр Сильвестрович
педагог дополнительного образования

Анадырь 2022

Пояснительная записка

Самым замечательным изобретением XX века стал компьютер. В наше время компьютер играет огромную роль в жизни человека. Но любой инструмент становится незаменимым помощником только в том случае, если вы умеете умело им пользоваться.

Дополнительная общеразвивающая программа «Мир информатики» **технической направленности**, познавательная, основанная на знакомстве и расширении знаний работы на компьютере. Модифицированная, общеразвивающая, направлена на формирование начальных навыков общения с компьютером, усвоения базового уровня работы на компьютере.

Данная программа опирается на возрастные возможности и образовательные потребности обучающихся младшего звена, специфику развития их мышления, внимания. Программа ориентирована на развитие логического и комбинаторного мышления. На развитие навыков работы с компьютером (восприятие информации с экрана, её анализ, управление мышью и клавиатурой). Формирование понятий информации, знакомство с функциональной структурой компьютера и его основными устройствами. Знакомство с основными приёмами работы в среде Windows, со стандартными приложениями: для вычислений, набора и редактирования текста, а также знакомство с графическим редактором Paint, созданием и редактированием графических изображений. Происходит знакомство с текстовым редактором Блокнот, Microsoft Word, Microsoft Power Point и с табличным процессором Microsoft Excel.

Общение с компьютером оказывает существенное влияние на различные стороны психологического развития детей. Возникает целый ряд новых детских деятельностей, тесно связанных с овладением воспитанников компьютерными играми (исследование, мысленное конструирование, сюжетная игра, творческое экспериментирование и т.д.). Владение компьютером благотворно влияет на формирование личности ребёнка и придаёт ему более высокий социальный статус, значительно повышает самооценку ребёнка.

Также данная программа направлена на ознакомление детей с компьютерной средой. Обучение в среде «Исполнители» развивает математическую интуицию и геометрические представления, формирует алгоритмический, структурный, логический и комбинаторный тип мышления, повышает творческую активность и самостоятельность обучающихся. Привлекает и тем, что программирование из скучной дисциплины превращается в интересную игру, в процессе которой происходит быстрое усвоение основных понятий и навыков программирования.

Несомненно, большинство разделов данной программы предполагает формирование у детей определённых навыков. Часть из них носит ознакомительный, информационный характер.

Данная программа ориентирована не только на освоение технологий работы в различных информационных программных средах, но и на развитие последовательного (алгоритмического) мышления и творческого потенциала ребёнка.

Знания, умения и навыки, полученные обучающимися на занятиях в объединении по программе «Мир информатики», необходимы для продолжения образования и последующего освоения базового курса информатики, рассчитанного на более старший возраст.

Актуальность программы заключается в том, что современные дети должны владеть необходимыми навыками работы на компьютере и уметь их применять на практике, так как информационное пространство современного человека предусматривает умелое пользование компьютерными технологиями во всех сферах деятельности.

Отличительной особенностью данной программы от уже существующих является усиление практической направленности деятельности обучающихся, она составлена с учётом интересов детей, их возможностей, уровня подготовки и владения практическими умениями и навыками и охватывает познавательную сферу основ информатики и ИКТ.

Цель программы: способствовать развитию у детей творческих качеств личности через обучение начальным знаниям в области информатики, элементарным навыкам работы на ПК, развитие логического и алгоритмического мышления.

Задачи программы:

Обучающие:

- научить работать на ПК, учитывая возрастные особенности обучающихся;
- обеспечить прочное и сознательное овладение обучающимися понятий «информация» и «виды информации»;
- формировать умения и применять полученные знания для решения реальных практических задач;
- освоение среды и стандартных команд исполнителя Колобок.

Развивающие:

- расширить кругозор обучающихся в области источника получения информации;
- развить индивидуальные и творческие способности детей;
- развитие логического и алгоритмического стиля мышления

Воспитательные:

- воспитать чувство ответственности;
- научить детей работать в коллективе;
- воспитать доброжелательность и контактность в отношениях со сверстниками;
- воспитание дисциплинированности, усидчивости, точности суждений;

Для реализации воспитательных задач используется коллективная деятельность. Воспитательные задачи направлены на развитие детей, исходя из их индивидуальности и неповторимости. Индивидуализация воспитания должна вести к тому, чтобы в детях проявились их лучшие черты и качества.

Курс обучения рассчитан на 3 года с детьми младшего школьного возраста 8–11 лет. Наполняемость группы 8–10 человек.

В процессе реализации дополнительной общеразвивающей программы «Мир информатики» воспитанники знакомятся с множеством понятий.

Ключевые понятия

Компьютер – это электронная машина для обработки информации.

Информатика – это наука об информации, аппаратных и программных средствах компьютера, информационных и коммуникационных технологиях.

Информация – это сведения об окружающем нас мире.

Клавиатура – это устройство, позволяющее вводить в компьютер тексты, знаки и управлять работой компьютера.

Компьютерная мышь – это устройство, позволяющее вводить в компьютер команды.

Рабочий стол – область экрана, на которой отображаются окна, значки и меню.

Компьютерное меню - это список команд, которые можно выполнять.

Компьютерное окно – это ограниченное рамкой пространство экрана для размещения компьютерных объектов и выполнения действий с ними.

Редактирование текста – это действие, направленное на создание текста, а также позволяющее внести изменения или исправить ошибки.

Фрагмент текста/рисунка – это выделенная часть текста/рисунка.

Буфер обмена – это часть оперативной памяти, используемая для временного хранения информации.

Калькулятор – это небольшое устройство позволяющее выполнять определённые действия над числами.

Активное окно – это окно, в котором в данный момент ведётся работа.

Алгоритм - последовательность действий, направленных на решение какой-либо задачи.

Дополнительная общеразвивающая программа «Мир информатики» основывается на следующих принципах:

- систематичность и последовательность обучения;
- связь теории и практики;
- учёт возрастных и индивидуальных особенностей воспитанников.

На занятиях используются **формы работы:** групповая, индивидуальная (в том числе дифференцированная по сложности).

Режим занятий и срок реализации программы

Занятия проводятся по 40 минут (согласно санитарных требований к возрасту детей младшего школьного возраста) – 1 занятие 3 раза в неделю, что составляет 102 часа на каждый год обучения.

Этап обучения	Продолжительность	Периодичность в неделю	Кол-во часов в неделю	Кол-во часов в год
1 год обучения	1 час	3 раза	3 часа	102 часа
2 год обучения	1 час	3 раза	3 часа	102 часа
3 год обучения	1 час	3 раза	3 часа	102 часа

Пропедевтический этап включает три года обучения и рассчитан на детей 8-11 лет. В процессе обучения по курсу программы «Мир информатики» идет постепенное изучение (ежегодное усложнение) и овладение умениями и навыками работы на компьютере, освоение графического редактора Paint, текстового редактора Блокнот, MS Word, табличного процессора MS Excel. Работая с воспитанниками младшего школьного возраста также используются различные развивающие игровые программы, способствующие развитию памяти, сообразительности, воображения, а также творческих способностей воспитанников, например:

- Страна «Фантазия»;
- «Программирование для детей»;
- «Исполнители».

Уж чего у компьютерных игр не отнять, так это способности развивать навыки обращения с самим компьютером. А полезность такого умения сегодня, наверное, никто не будет оспаривать. В игровой форме даются основные понятия, которые необходимы при работе с компьютером.

Краткое описание основных методов и технологий.

Метод обучения – это способ совместной деятельности педагога и воспитанников в процессе обучения, с помощью которого достигается выполнение поставленных задач.

На занятии применяются следующие *методы и формы обучения:*

- словесные методы обучения (рассказ, объяснение, беседа);
- наглядные методы (демонстрация наглядных пособий);

- практические методы (устные и письменные задания, практические компьютерные работы);

- репродуктивный метод («делай, как я»);

- продуктивный метод.

По своей структуре – *занятие комбинированное*, на нём предусматривается смена методов обучения и деятельности воспитанников. В комбинированном занятии информатики можно выделить *основные этапы*.

1. Организационный момент.

2. Активизация мышления и актуализация ранее изученного (разминка, повторение ранее изученного материала).

3. Объяснение нового материала.

4. Работа за компьютером (работа на клавиатурном тренажёре, выполнение работ компьютерного практикума, логические игры).

5. Подведение итогов.

Данный тип занятий наиболее актуален для младших воспитанников, осваивающих программу «Мир информатики».

Педагогические технологии, применяемые в процессе реализации программы

Педагогическая технология – совокупность психолого-педагогических установок, определяющих специальный набор и компоновку форм, методов, способов, приёмов обучения, воспитательных средств; она есть организационно-методический инструментарий педагогического процесса (Б.Т. Лихачёв).

При обучении по данной программе реализуются следующие педагогические технологии:

- технологии развивающего обучения (образовательная программа «Мир информатики» направлена на развитие ребёнка в сфере компьютерной грамотности, начиная с младшего школьного возраста);

- технологии продуктивного обучения (продуктом деятельности компьютерного кружка являются знания и навыки при работе на компьютере, а также детские творческие работы, выполненные в графическом редакторе Paint);

- технологии игрового обучения (в практике часто используются мультимедийные диски с компьютерными развивающими играми, соответствующие возрастным особенностям детей);

- технологии коллективного взаимообучения;

- тестовые технологии (по окончании определенного раздела проверка знаний, умений, навыков у воспитанников кружка проводится в тестовой форме);

- здоровьесберегающие технологии. В кружке «Икс-файл» большое внимание уделяется сохранению физического здоровья детей, используются различные приёмы здоровьесберегающих технологий в виде физкультминуток. Также важен психологический настрой в начале урока и создание благоприятного психологического климата в течение всего занятия.

- информационно-коммуникационные технологии. Работа кружка «Мир информатики» основана на ежедневном применении в практике компьютеров и данной технологии, кроме этого при изучении определенных тем курса, например, «Пиктограммы» через проектор воспроизводятся картинки-пиктограммы, которые встречаются в повседневной жизни; «Что такое пиксель» в педагогической копилке имеется подготовленная педагогом презентация, которая наглядно и красочно объясняет понятие «пиксель».

Планируемые результаты

По окончании **первого года обучения** обучающиеся должны знать:

- основные устройства компьютера;
- основные действия работы с мышкой;
- понятие информация, виды информации,
- способы представления и передачи информации;
- понятие множества, моделирование, конструирование;
- основные элементы интерфейса программы.

Должны уметь:

- включать и выключать компьютер;
- владеть мышкой и клавиатурой;
- создавать простейшие компьютерные рисунки;
- выполнять логические задания;
- создавать альбом;
- создавать анимации;
- работать с закладками.

По окончании **второго года обучения** обучающиеся должны знать:

- необходимую терминологию;
- историю развития компьютерной техники;
- основные объекты рабочего стола
- основные элементы компьютерного окна:
- понятие алгоритм:
- понятие редактирование, меню, фрагмент рисунка,
- понятие пиксель, пиктограмма;
- технологию организации движения черепашки;
- назначение и виды датчиков.

Должны уметь:

- пользоваться элементами компьютерных окон;
- набирать текст, редактировать и работать с фрагментом текста;
- создавать компьютерные рисунки, редактировать и работать с фрагментами рисунка;
- составлять простейшие алгоритмы;
- работать с датчиками, настраивать команды;
- писать программы и подпрограммы.

По окончании **третьего года обучения** воспитанники должны знать:

- понятие исполнитель;
- основные элементы рабочего стола;
- понятие редактирование, форматирование;
- понятие папка, файл;
- общую характеристику табличного процессора Microsoft Excel;
- основные элементы рабочего стола;
- понятие редактирование, форматирование;
- уметь работать с формулами, диаграммами.

Должны уметь:

- писать программу для исполнителя;
- настраивать параметры рабочего стола;
- редактировать текст;

- форматировать текст;
- оформлять текст в виде таблицы;
- вставлять в текст графические объекты;
- собирать модели по схемам;
- писать программы;
- работать с папками и файлами;
- создавать, редактировать и форматировать табличный документ;
- оформлять текст в виде таблицы;
- включать в табличный документ графические объекты;
- создавать диаграммы;
- работать с формулами.

Формы подведения итогов: авторские самостоятельные работы, участие в конкурсах различного уровня.

Способы проверки планируемых результатов, предусмотренных программой, это устные опросы, письменные опросы, беседа, наблюдения, самостоятельные работы, участие в конкурсах различного уровня.

Педагог на занятиях должен создавать атмосферу радости, соучастия воспитанников в процессе восприятия материала и потребность творческой отдачи при выполнении практических заданий. Творческий подход к работе, воспитанный в процессе занятий, дети могут применять и в повседневной жизни.

Виды контроля и механизм оценки достижений обучающихся:

В процессе обучения применяются следующие *виды контроля*:

- 1) вводный контроль - в начале каждого занятия, направленный на повторение и закрепление пройденного материала. Вводный контроль может заключаться, как в форме устного опроса, так и в форме выполнения практических заданий;
- 2) текущий контроль - в процессе проведения занятия, направленный на закрепление технологических правил решения изучаемой задачи;
- 3) тематический контроль проводится по завершении изучения раздела программы в форме устного опроса и в форме выполнения самостоятельных работ;
- 4) годовой контроль - в форме выполнения годовых авторских работ по изученным в течение года разделам программы, участие в конкурсах различного уровня;
- 5) итоговый контроль - по окончании изучения всей программы.

Основными критериями оценки достигнутых результатов считаются:

- самостоятельность работы;
- осмысленность действий;
- разнообразие освоенных задач.

После прохождения каждого крупного раздела или части программы обучающиеся сдают зачёт в форме индивидуальных зачётных работ. Оценка зачётных работ производится, как правило, в форме их коллективного просмотра с обсуждением их особенностей и достоинств.

В конце каждого года обучения выполняются авторские работы. По завершении программы обучения воспитанники сдают итоговый зачёт, состоящий из защиты авторских работ в области информационных технологий в соответствии с программой курса.

По уровню освоения программного материала результаты достижений ребят условно подразделяются на низкий, средний и высокий уровни.

Учебный (тематический) план 1 год обучения

№ п/п	Наименование раздела, темы	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1.	Вводное занятие. Знакомство с детьми.	1	1	-
2.	«Здравствуй, класс компьютерный».	3	2	1
	Правила поведения в компьютерном классе	1	1	-
	Техника безопасности	2	1	1
3.	«Наш компьютер – верный друг».	18	11	7
	Когда появился компьютер	1	1	-
	Какие бывают компьютеры	1	1	-
	Применение компьютера	1	1	-
	Компьютер и его основные устройства	2	2	-
	Мышь	3	1	2
	Пиктограммы	2	1	1
	Клавиатура. Работа на клавиатуре	2	1	1
	Работа с текстовым редактором Блокнот.	2	1	1
	«Чему мы научились?»	2	1	1
	Самостоятельная работа	2	1	1
	4.	Знакомство с возможностями графического редактора. Рисование.	26	12
Графика		2	1	1
Раскрашивание компьютерных рисунков		3	1	2
Знакомство с инструментами для рисования		3	1	2
Создание простейших рисунков		4	2	2
Моделирование		4	2	2
Конструирование		4	2	2
«Чему мы научились?»		4	2	2
Самостоятельная работа		2	1	1
5.	«Мир, в котором мы живём».	27	14	13
	Информация вокруг нас	2	2	-
	Как мы получаем информацию	2	2	-
	Способы представления и передачи информации	2	1	1
	Виды информации	2	2	-
	Элементы логики. Суждение: истинное и ложное	3	1	2

	Элементы логики. Сопоставление.	3	1	2
	Множества, его элементы.	4	1	3
	План и правила	2	1	1
	Обобщение	3	1	2
	«Чему мы научились?»	2	1	1
	Самостоятельная работа	2	1	1
6.	Создание презентаций в среде PowerPoint.	26	10	16
	Знакомство с основными понятиями Microsoft PowerPoint	2	1	1
	Оформление слайда, оформление текста	4	2	2
	Оформление фона слайда, применение шаблона дизайна	3	1	2
	Настройка анимации	5	2	3
	Оформление таблиц, графиков, диаграмм, картинок, гиперссылок, формул	3	1	2
	Создание управляющих кнопок	3	1	2
	Дизайн презентации	6	2	4
7.	Подведение итогов.	1	1	-
	Всего:	102	51	51

Содержание учебного (тематического) плана 1-го года обучения

Раздел 1. Вводное занятие. Знакомство с детьми (1 час)

Цель: данный раздел предполагает знакомство с воспитанниками.

Раздел 2. «Здравствуй, класс компьютерный» (3 часа)

Цель: знакомство с детьми. Объяснение правил поведения в компьютерном классе. Техника безопасности.

Теория (2ч.). Должны знать правила поведения в компьютерном классе, технику безопасности.

Практика (1ч.). Должны уметь вести себя в компьютерном классе, применять правила по технике безопасности.

Раздел 3. «Наш компьютер – верный друг» (18 часов)

Цель: познакомить детей с историей появления компьютера, с видами компьютеров, а также с основными устройствами компьютера. Научить детей работать с компьютерными развивающими играми.

Теория (11 ч.). Должны знать основные определения (клавиатура, мышь, пиктограммы), виды компьютеров, основные клавиши, основные действия при работе мышкой.

Практика (7 ч.). Должны уметь включать и выключать компьютер, работать с мышкой и клавиатурой.

Раздел 4. Знакомство с возможностями графического редактора. Рисование (26 часов)

Цель: познакомить детей с графическим редактором Paint. Научить детей создавать простейшие компьютерные рисунки.

Теория (12 ч.). Должны знать основные элементы интерфейса графического редактора, команду (отменить) для редактирования рисунка, команду (очистить) чтобы очистить рабочее поле, понятие моделирование, конструирование.

Практика (14 ч.). Должны уметь пользоваться инструментами, создавать компьютерные рисунки, открывать графический редактор Paint.

Раздел 5. «Мир, в котором мы живём» (27 часов)

Цель: познакомить детей с понятием информация, с видами информации, со способами представления информации. Элементами логики: суждение истинное и ложное. С понятием множество.

Теория (14ч.). Должны знать понятие информация, как человек получает информацию, виды информации, понятие множество.

Практика (13 ч.). Должны уметь отличать истинное суждение от ложного, сравнивать множества.

Раздел 6. Знакомство с возможностями среды PowerPoint (26 часов)

Цель: познакомить детей с приложением PowerPoint.

Теория (10 ч.). Должны знать основные элементы интерфейса программы, их функции.

Практика (16 ч.). Должны уметь работать с приложением PowerPoint. работать с закладками, должны уметь использовать в работе мультимедийные возможности.

Раздел 7. Подведение итогов (1 час)

Цель: данный раздел предполагает проведение тестирования воспитанником для проверки знаний, умений и навыков, приобретённых в течение учебного года.

Теория: должны знать основные понятия.

Практика: должны уметь применять полученные знания на практике.

Учебный (тематический) план 2 год обучения

№ п/п	Наименование раздела, темы	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1.	Вводное занятие. Повторение.	1	1	-
2.	Учимся работать на компьютере.	35	17	18
	История развития компьютерной техники.	2	1	1
	Человек и компьютер	2	1	1
	Рабочий стол в реальном и виртуальном мире	2	1	1
	Компьютерная помощница мышь	3	1	2
	Меню – возможность выбора	2	1	1
	Начни работу с нажатия кнопки Пуск	2	1	1
	Клавиатура – инструмент писателя	2	1	1
	Окно в компьютерный мир	2	1	1
	Знакомство с текстовым редактором Microsoft Word.	2	1	1
	Набор и редактирование текста	4	2	2

	Что скрывается в строке меню	2	1	1
	Действия с фрагментами текста	4	2	2
	Калькулятор – помощник всех математиков	2	1	1
	Повторение	2	1	1
	Самостоятельная работа	2	1	1
3.	Компьютерная графика	28	17	11
	Рисунки в жизни человека	2	1	1
	Компьютерная графика	2	1	1
	Настройка инструментов	3	2	2
	Редактирование компьютерного рисунка	3	2	2
	Фрагмент рисунка	3	2	2
	Сборка рисунка из деталей	3	2	2
	Построение с помощью клавиши Shift	3	2	2
	Эллипс и окружность	2	1	1
	Что такое пиксель?	1	1	-
	Что такое пиктограммы?	2	1	1
	Повторение	2	1	1
	Самостоятельная работа	2	1	1
4.	Алгоритмы. Свойства алгоритмов.	15	8	7
	Алгоритм в нашей жизни	1	1	-
	Виды алгоритмов. Способы записи алгоритмов	2	1	1
	Координаты	2	1	1
	Компьютерная среда и алгоритм	2	1	1
	Повторяющиеся элементы вокруг нас	4	2	2
	Повторение	2	1	1
	Самостоятельная работа	2	1	1
5.	Знакомство с программой Колобок	22	9	13
	Интерфейс программы.	2	1	1
	Основные команды.	2	1	1
	Работа с системой команд исполнителя	2	1	1
	Технология организации движения исполнителя.	6	2	4
	Написание программ, подпрограмм.	6	2	4
	Повторение.	2	1	1
	Самостоятельная работа.	2	1	1
6.	Подведение итогов.	1	1	-
	Всего:	102	53	49

Содержание учебного (тематического) плана 2-го года обучения

Раздел 1. Вводное занятие. Повторение (1 час)

Цель: повторить основные понятия, изученные в предыдущем году обучения

Теория: должны знать правила поведения в компьютерном классе, технику безопасности, владеть основными понятиями.

Практика: должны уметь вести себя в компьютерном классе, применять правила по технике безопасности, выполнять задания, используя знания, полученные в прошлом году обучения.

Раздел 2. Учимся работать на компьютере (35 часов)

Цель: данный раздел предполагает ознакомление детей с историей развития компьютерной техники знакомство с компьютером и его основными устройствами. Воспитанники учатся пользоваться панелью задач. Они знакомятся с текстовым редактором Блокнот, учатся набирать, редактировать, а также работать с фрагментом текста.

Теория (17 ч.). Должны знать понятие клавиатура основные клавиши, основные элементы компьютерного окна, понятие фрагмент, основные приёмы работы с мышью, основные объекты рабочего стола.

Практика (18 ч.). Должны уметь работать мышью, работать на клавиатуре, пользоваться строкой, набирать и редактировать текст, работать с фрагментом текста, работать с калькулятором, работать с панелью задач.

Раздел 3. Компьютерная графика (28 часов)

Цель: данный раздел предполагает, что у детей есть начальные навыки работы с графическим редактором Paint. Воспитанники вспоминают, как создавать простейшие графические рисунки, но с учётом редактирования (изменения, добавления) рисунков.

Теория (17 ч.). Должны знать основные элементы графического редактора Paint, понятие пиксель, команды (отменить, очистить, масштаб и др.) расположенные в строке меню, историю развития компьютерной техники.

Практика (11 ч.). Должны уметь работать с элементами интерфейса графического редактора, пользоваться и настраивать инструменты, создавать компьютерные рисунки, редактировать компьютерные рисунки, собирать рисунок из деталей, сохранять и открывать сохранённые рисунки, рисовать с помощью клавиши Shift.

Раздел 4. Алгоритмы. Свойства алгоритмов (15 часов)

Цель: данный раздел предполагает ознакомление детей с понятием алгоритм. Знакомит воспитанников с видами алгоритмов и способами их записи. Учит выполнять действия с фрагментами рисунка.

Теория (8ч.). Должны знать понятие алгоритм, виды алгоритмов.

Практика (7ч.). Должны уметь записывать алгоритмы, выполнять действия с фрагментами рисунка.

Раздел 5. Знакомство с программой Колобок (22 часа)

Цель: данный раздел предполагает ознакомление детей с программой «Колобок».

Теория (9ч.). Должны знать основные объекты интерфейса программы, технологию организации Колобка, что такое программа, подпрограмма,

Практика (13ч.). Должны уметь управлять движением Колобка, разрабатывать программы.

Раздел 6. Подведение итогов (1 час)

Цель: Систематизировать изученный материала за год.

Теория: должны знать основные понятия.

Практика: должны уметь применять полученные знания на практике.

Учебный (тематический) план 3 год обучения

№		Количество часов
----------	--	-------------------------

п/п	Наименование раздела, темы	Общее	Теория	Практика
1.	Вводное занятие. Повторение.	1	1	-
2.	Настройка параметров рабочего стола	2	1	1
3.	Текстовый процессор Microsoft Word.	22	11	11
	Назначение программы	2	1	1
	Интерфейс программы	3	2	1
	Элементы форматирования печатных документов	4	2	2
	Создание и редактирование текстового документа	4	2	2
	Форматирование текста	2	1	1
	Оформление текста в виде таблицы	2	1	1
	Включение в текстовый документ графических объектов	3	1	2
	Самостоятельная работа	2	1	1
4.	Табличный процессор Excel.	76	30	46
	Интерфейс программы.	2	1	1
	Знакомство с элементами окна.	4	2	2
	Создание и редактирование табличного документа	8	4	4
	Форматирование табличного документа	10	4	6
	Создание таблиц.	10	2	8
	Работа с формулами.	12	6	6
	Работа с графическими объектами.	8	3	5
	Создание диаграмм и графиков.	8	2	6
	Совместная работа с редакторами Word и Excel.	8	3	5
	Повторение	4	2	2
	Самостоятельная работа	2	1	1
5.	Подведение итогов.	1	1	-
Всего:		102	44	58

Содержание учебного (тематического) плана 3-го года обучения

Раздел 1. Вводное занятие. Повторение (1 час)

Цель: повторить ранее изученный материал.

Теория (1 ч.). Должны знать правила поведения в компьютерном классе, технику безопасности, основную терминологию. Должны уметь вести себя в компьютерном классе, применять правила по технике безопасности, выполнять задания, используя знания, приобретённые в предыдущем году обучения.

Раздел 2. Настройка параметров рабочего стола (2 часа)

Цель: научить воспитанников настраивать рабочий стол.

Теория (1 ч.). Должны знать, как настраивать монитор, как аккуратно расставить значки, как заменить картинку на рабочем столе, как выбрать заставку.

Практика (1 ч.). Должны уметь сменить картинку рабочего стола, выбрать заставку экрана, аккуратно расставить значки.

Раздел 3 . Текстовый процессор Microsoft Word (22 часа)

Цель: познакомить детей с текстовым процессором Microsoft Word, с его интерфейсом, научить создавать, редактировать и форматировать текстовые документы. Так же научать оформлять текст в виде таблицы, вставлять в текстовой документ графические объекты.

Теория (11 ч.). Должны знать назначение программы, элементы форматирования печатных документов.

Практика (11 ч.). Должны уметь создавать, редактировать и форматировать текстовой документ, оформлять текст в виде таблицы, включать в текстовой документ графические объекты.

Раздел 4. Табличный процессор Microsoft Excel (76 часов)

Цель: познакомить учащихся с возможностями табличного процессора.

Теория (30 ч.). Должны знать общую характеристику табличного процессора.

Практика (46 ч.). Должны уметь создавать и редактировать табличный документ, форматировать табличный документ, уметь работать с формулами, диаграммами.

Раздел 5. Подведение итогов (1 час)

Цель: проверить знания, умения и навыки учащихся.

Теория: должны знать основную терминологию, использовавшую в учебном году.

Практика: создание творческих работ.

Формы аттестации и оценочные материалы

Целесообразно при подготовке и оценки усвоения материала использовать дифференцированный подход, как для подачи материала, так и для оценки знаний, умений и навыков.

Возможны следующие **формы аттестации:** устные опросы, анкетирование, тестирование, наблюдение на протяжении курса обучения, самостоятельная работа.

По окончании курса воспитанники должны овладеть необходимыми навыками работы с компьютером и уметь применять приобретённый опыт в повседневной жизни.

Организационно-педагогические условия реализации программы

Программа имеет необходимую для работы **материально-техническую базу**, состоящую из десяти компьютеров, мультимедийного проектора, принтера.

Для успешной реализации программы разработаны и применяются следующие **дидактические материалы:**

иллюстративный и демонстрационный материал:

- плакат «Основные устройства компьютера»;
- плакат «Как мы получаем информацию»;
- плакат «Компьютерное окно»;
- плакат «Окно Microsoft Word»;
- плакат «Окно Excel»;
- плакат «Окно Paint»;
- плакат «Параметры файла» и др.

раздаточный материал:

- карточки элементы окна;
- карточки основные устройства компьютера;
- ребусы, кроссворды, загадки;
- диктанты по клеточкам;

- карточки инструменты графического редактора и др.

практический материал:

- увлекательная программа-тренажёр для детей по информатике;
- методическое пособие по информатике страна «Фантазия» для 1-4 классов;
- клавиатурный тренажёр «Весёлые пальчики».

Для реализации дополнительной образовательной программы необходимо следующее программное обеспечение:

- Мир информатики 6-9 лет. Компания «Кирилл и Мефодий», 2003 г.;
- Мир информатики 8-11 лет. Компания «Кирилл и Мефодий», 2003 г.;
- Прикладная программа Paint (графический редактор);
- Текстовый редактор Блокнот, Microsoft Word, Microsoft Power Point;
- Табличный процессор Microsoft Excel.

В качестве *методических материалов* используется:

- методическая библиотека объединения, содержащая как справочный материал, так и учебную литературу;
- периодическая литература.

Литература, используемая педагогом для разработки программы и организации образовательного процесса

1. Аверкин Ю.А., Матвеева Н.В. Дидактические материалы для организации тематического контроля по информатике в начальной школе. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2004. – 477 с.: ил.
2. Габдуллина З.М. Развитие навыков работы с компьютером у детей 4-7 лет. – Волгоград: Учитель, 2010. – 139 с.
3. Дополнительное образование № 11, 2001, стр.54
4. Детский сад/ научно-методический журнал для педагогов и родителей от А до Я № 1 (01)2003 г., стр.63.
5. Информатика. 5-7 классы: материалы к урокам / авт. – сост. С.В. Сидорова. – Волгоград: Учитель, 2010. – 128 с.
6. Зыкина О.В. Компьютер для детей. – М.: Эскимо, 2005. -112с., ил.
7. Леонтьев В.П. Новейшая энциклопедия персонального компьютера 2001. – М.: ОЛМА-ПРЕСС, 2001. – 847 с.: ил.
8. Леонтьев В.П. Детская компьютерная энциклопедия. – М.: ОЛМА-ПРЕСС Образование, 2005 г. – 175 с.: ил. – (Новейшая энциклопедия).
9. Мир информатики 6-9 лет. Компания «Кирилл и Мефодий», 2003.
10. Мир информатики 8-11 лет. Компания «Кирилл и Мефодий», 2003.
11. Microsoft Word для детей Компания «Одиссей», 2006.
12. Microsoft Excel для детей Компания «Одиссей», 2006.
13. Окулов С.М. Информатика: Развитие интеллекта школьников. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2005. – 212 с., ил.
14. Первин Ю.А. Методика раннего обучения информатики: Методическое пособие – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2005.-228 с.: ил.
15. Рыбьякова О.В. Информационные технологии на уроках в начальной школе. – Волгоград: Учитель, 2008. – 223 с.: ил.
16. Тур С.Н., Бокучава Т.П. Методическое пособие по информатике для учителей 1 классов. – СПб.: БХВ-Петербург, 2005. – 144 с.: ил.
17. Тур С.Н., Бокучава Т.П. Методическое пособие по информатике для учителей 2-4 классов. – СПб.: БХВ-Петербург, 2005. – 496 с.: ил.

18. Тур С.Н., Бокучава Т.П. Методическое пособие по информатике для учителей 2-4 классов.- СПб.: БХВ-Петербург, 2005. 496 с.: ил.
19. Фролов М.И. Учимся рисовать на компьютере. – М.: Лаборатория Базовых Знаний, 220. – 272 с.: ил.
20. Хребтов В.А. Информатика для младших школьников. – СПб.: Издательский Дом «Литера», 2006. – 64 с.
21. Шуман Ханс – Георг Компьютер для детей. – М.: «Интерэксперт», 2004.
22. Первые механизмы.

Литература для детей и родителей

1. Весёлые пальчики. Клавиатурный тренажёр. Компания «Одиссей», 2007.
2. Информатика. Увлекательная программа-тренажёр для детей.
3. Мир информатики 6-9 лет. Компания «Кирилл и Мефодий», 2003.
4. Мир информатики 8-11 лет. Компания «Кирилл и Мефодий», 2003.
5. Microsoft Word для детей. Компания «Одиссей», 2006.
6. Microsoft Excel для детей. Компания «Одиссей», 2006.
7. Леонтьев В.П. Детская компьютерная энциклопедия. – М.: ОЛМА-ПРЕСС образование, 2005. – 175 с.: ил. – (Новейшая энциклопедия).
8. Симонович С.В. Весёлая энциклопедия по компьютерам и информатике. – СПб.: Питер, 2005. – 224 с.: ил.
9. Фролов М.И. Учимся рисовать на компьютере. – М.: Лаборатория Базовых Знаний, 220 – 272 с.: ил.
10. Хребтов В.А. Информатика для младших школьников. – СПб.: Издательский Дом «Литера», 2006. – 64 с.